USER'S MANUAL

めーみそコネコネ
COMPILE

Disc station

MSX 2 / 2+

VRAM128K

♪

#22

■日本物産
花のももこ組(遊べるバージョン)
■アリスソフト
DPS・SG(遊べるバージョン)
■もものきはうす
ピーチアップ8号(遊べるバージョン)
■徳間書店インターメディア
MSX－FAN
■アスキー
MSXマガジン
■ハミングバードソフト
ハミングバードソフトニュース
■日本テレネット㈱
ザ・リンクス／コンパイルコーナー
■コンパイル
BGV「バレンタイン　ゴーゴー」
投稿プログラム
オンライン小説「エスパー戦記～ラビリンスからの脱出～前編」
あ～とぎゃらりぃ
マンスリーフォーチュン
お便りコーナー　編集後記

■オリジナル　シングルC.D.
魔導物語
①テーマ・イン・ロック・アラウンド・ザ・ワールド・リミックス
②魔導物語音頭
③トライ・アウト ユーロビートバージョン
④プロフェティック・ドリーム

©1991 COMPILE

CAUTION
使用上の注意

このたびは、ディスクステーションをお買い上げいただき、誠にありがとうございました。楽しく遊んでいただくため、この取扱説明書をよくお読みください。

Software Technology & Communication

このソフトウェア及び取扱い説明書等は当社に無断で複製・複写またレンタル業など、それに類似する行為に使用することは、法律で禁止されています。

No Copy
このマークは
不法コピー
禁止マークです

ソフトウエア法的保護監視機構

太　陽

太陽の光が直接あたる所やほこりの多い所に置かないで

解　体

まちがっても、分解などしないように

液　体

水などをこぼさないで

接　触

この部分を手でさわったり、よごしたりしないで。

打　撃

落としたり、ぶつけたり、強いショックをあたえないで

磁　界

磁気のあるものは、ちかづけないで

CONTENTS

●ディスクステーションの起動方法
初めにパソコン本体とディスプレイの電源スイッチを「ON」にします。
ディスプレイにMSXのマークが表示されたら、ディスクドライブの「A」にディスクステーションのディスクをセットし、リセットボタンを押すとタイトル画面が立ち上がるので、完全に立ち上がったらスペースキーを押して下さい。コンテンツが表示されます。カーソルキーで任意の項目を選び、スペースキーで決定してください。ソフトによっては、プレイ終了後にコンテンツに戻らないものもありますので、その場合はリセットキーを押して立ち上げ直してください。
「松下電器パナソニックA1F」をお使いの方はリセットしてDELキーを押し続けると便利です。

●FM音源について
MSX2をお使いの方は「松下電器製FMパナ・アミューズメントカートリッジ」をスロットにさし込むと、FM音源によるすばらしいBGMがお楽しみいただけます。

●漢字ロムについて
一部ソフトで、漢字ロムがセットされていないと文字がきれいに表示されない場合がありますが、あらかじめご了承ください。

●"DS"は、良心的な内容と価格で皆様にご愛顧頂いておりますが、万一、不足品や不良品がありました場合にはお手数ですが下記までご連絡ください。
また、ディスクを誤って破損した場合にも、"DS"のディスクと修理代725円（送料、税込み）を現金書留か郵便小為替で、下記までお送りください。故意による破損の場合を除き修復致します。

〒732　広島市南区大須賀町17-5シャンボール広交210号
株式会社コンパイル
「DSが壊れちゃったのさ！」係

©1991 NIHON BUSSAN

遊べるバージョン

花のももこ組

知る人ぞ知るといった感じの麻雀ゲームの大御所、日本物産さんから「花のももこ組」遊べるバージョンをいただきました。

「なきのりゅう」みたいにひとりで雀荘に行き、背中にきれいな絵をしょった人達と命をはった勝負をする勇気のない人や、ゲーセンで、ヤンキーの兄ちゃんに取り囲まれながらプレイするのがチョット苦手という人には、おすすめの一本です。

ゲーム内容

関東の麻雀をすべて我が手中に治めようとしている全国裏麻雀組織。

あなたはこの組織に立ち向かい、次々に送り込まれてくる刺客を麻雀で倒し、彼等の野望を打ち砕かなければならない。

ゲームのルール

①流局時に、相手が「ノーテン」でプレイヤーが「テンパイ」の場合、＋1500点。
相手が「テンパイ」でプレイヤーが「ノーテン」の場合は－1500点となる。

②フリテン（自分の捨牌に、あがり牌があった場合）ではロンであがることはできません。

③ウラドラ、カンドラ、カンウラは、すべてあります。

④ニハンしばりは、ありません。

⑤ダブル役満は、ありません。
（役の大きさは役満が最高です）

⑥対戦相手は画面に表示された女の子のみです。

⑦持ち点は1500点でスタートします。

⑧ももこ組は、対コンピューター２人麻雀なので、実際の麻雀とは異なる部分があります。

⑨プレイヤーがまけると持ち点がへり、０点以下になるとゲームオーバーとなります。
尚、今回はコンティニューはありません。

操作方法

ディスク1をディスクドライブにセットし、DSのタイトル画面が立ち上がったらスペースキーを押します。

メニュー画面が立ち上がったら、カーソルキーで「花のももこ組」を選び、スペースキーで決定して下さい。

①タイトル画面が立ち上がったら、もう一度スペースキーを押します。
②マップ画面が表示されますが、このDS版では、選択はできませんので、そのままスペースキーを押して下さい。
③仲間の選択画面が立ち上がったらカーソルキーで任意の仲間を選び、スペースキーで決定して下さい。決定すると、ゲームはプレイ状態になります。

使用するキー

	キーボード	ジョイスティック
各パワーの使用	F1キー	(キーボードのみ)
ツモ・捨牌	スペースキー	「A」ボタン
ロン・ツモ和了	リターンキー	「B」ボタン
牌の選択	カーソルキー	十字キー

■カーソルキーの対応は以下の通りです。

<牌をツモっていない時>
左=チー
右=ポン
下=ミンカン

<牌を捨てる前>
左右=カーソルの移動
上=リーチ
下=アンカン

※ジョイパットのA・Bはメーカーによって逆の場合があります。

3人の仲間

あなたには、3人の頼もしい助っ人が用意されています。

プレイに際し、初めに3人の中より一人だけを選ぶことができます。

宝全 犬江　通称＝犬

カ1、『気迫パワー』

ツモ牌の時にプレイヤーに有利な牌をツモることができます。
（リーチ一発も可能です）

使用方法

ツモ牌をする前にF1キーをを押して、0～5までの動いている数字をスペースキーで止めて下さい。

（「0」はハズレ、「5」に近いほど良い牌をツモる確率が高くなりますが、5に止まっても良い牌が100%ツモれるとは限りません）

また、イーピンをツモると使用回数が増えます。

カ2、『気迫スロット』

スロットに出た役や牌が、自摸牌となります。

使用方法

気迫パワーを5回集めると、ＰＬＡＹ開始前に気迫スロットができます。

スペースキーで止めて下さい。

止まった内容のツミコミが行われます。

国灯さる美　通称＝サル

カ1、『ツミコミ』

マンズの自摸牌により、万パワーをためることによって各種ツミコミ技を使う事ができます。

使用方法

ツミコミ技はプレー前の選択画面でカーソルにて選択して下さい。

カ2、『万パワー』

イーマンをツモるとダブル・ツモが3回できます。

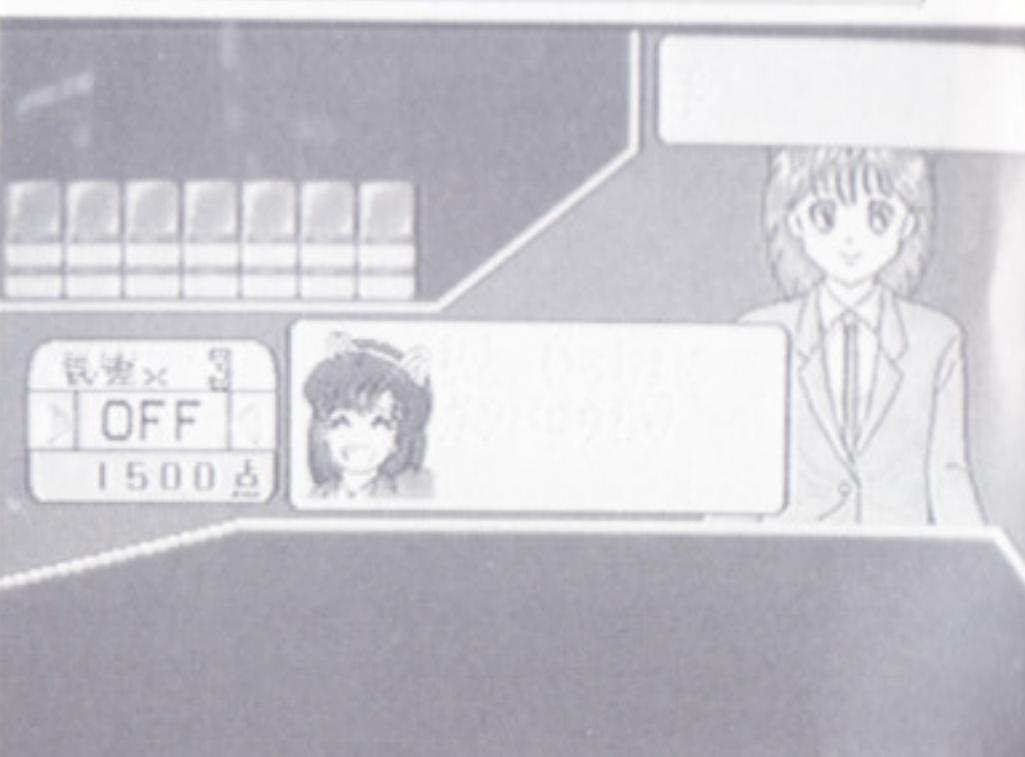
さらに、万パワーが10Pも加算されます。

使用方法

イーマンをツモることにより自動的に行われます。

清緑きじ子　通称＝キジ

カ1、『通しサイン』

刺客がリーチをかけた時の当り牌の種類（マンズ・ピンズなど）を教えてくれます。

カ2、『通しパワー』

捨牌時にこのパワーを使用すると、もしその牌が相手のあがり牌でも、強引に通すことができます。

使用方法

イーソウをツモると使用回数が増えます。

使用は、捨牌する前にF1キーを押してください。

▶▶ニチブツさんから感動のプレゼント◀◀

DSもプレゼントコーナー花盛りですね～。
嬉しさ余って下半身100倍（下品なおいら）。
しかも今回は数が多いので今まで懸賞になんか当たったことないよ～、
という人にも当たる可能性はある。あるかもしれない。たぶんあるんじゃなかな？・・・ま、ちょっと覚悟はしておけ（カビ臭い）。
感謝して応募するように！　プレゼントしてくれるのは下の写真の通りだ！

プレゼントはこれだー!!

■ 制　覇（せいは）パッケージソフト ……………………………3名様

■ キャラクターグッズ
（定規・ノート・カードケース下敷き）……………………20名様

応募方法はもうみんな知ってるよね！
そう！　官製ハガキの裏にキミの郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、決め技と、欲しいプレゼントの名前をできるだけ読みやすい字ではっきりと書いて、下の宛先まで送るんだ。みんな！　間違えるなヨ!!

〒732　広島市南区大須賀町17ー5　シャンボール広交　210号
株式会社 コンパイル「ニチブツさん、愛って美しいですね」係

©1991 ALICE SOFT

遊べるバージョン

DPS・SG

操作方法

ディスク1をディスクドライブにセットし、タイトル画面を立ち上げます。スペースキーを押すとメニュー画面が立ち上がるので、カーソルキーでメニューから「DPS・SG」を選び、スペースキーを押してください。

「DPS・SG」のタイトル画面が立ち上がったら、もう一度スペースキーを押すとゲームスタートです。

コマンドの選択はジョイスティックの上下か、キーボードの数字キー「2」と「8」でおこないます。

コマンドの決定はジョイスティックの「A」ボタンかキーボードのリターンキー、スペースキーで行ってください。

（このDS版ゲームには、セーブ機能はありません）

インターレスモードを使用しているので、画面が少しチラつきますが、バグではありません。

アリスソフトの「DPS・SG」は、現在、各有名パソコンショップ等で発売しています。

うひょひょひょひょ！

あんたも好きね〜。

というわけで、DPS・SGの遊べるバージョン。

インターレスモードによる、バッチグーなビジュアルが、キミの理性を悩殺。さあ！　ショップへ走れ！

今回のDPS・SGは、3つのカートリッジの中のひとつ、「家庭教師はステキなお仕事」舞子バージョンの半分だけが入っています。

©1991　もものきはうす

遊べるバージョン

ピーチアップ8

なんてぇーこった！　のピーチアップです。

創刊以来1周年やっとこさDSにも掲載できてバンッザーイと思っていたのに突然の休刊。わたしゃ悲しくて悲しくて。しかしまっ、もものきはうすさんがこれでなくなるってわけじゃないし。オリジナルに力を入れて行こうってのは良いことなので、やっぱり我々はエールを送らせていただきます。

フッ　レィェー！………
フッ　レィェー！………
もっ　もっ　のっ　きぃ！
フレッ！フレッ！もものきっ！
フレッ！フレッ！もものきっ！
ウォー!!

今回プレイできるのは、#21でも写真バンバンで紹介した「ミラーメイズ」のパズル面だけバージョンだ。

その他には、アウターリミッツの番外編第2弾「ライアットポリス採用試験」というカードバトルゲームと、参入が、ガイナックスの「電脳学園　トップをねらえ！」の後取りが掲載されている。

編集後記では、「DONKEY」先生のデザインによる美しくもかわいいグラフィックも登場と、内容の濃いものになっている。

操作方法

ディスク1をディスクドライブにセットし、DSのタイトルが立ち上がったら、スペースキーを押して下さい。

メニュー画面が立ち上がったら、「ピーチアップ8」をカーソルキーを操作して選び、もう一度スペースキーを押します。

「ミラーメイズ」のタイトルが立ち上がったら、またスペースキーを押して下さい。
ゲームが始まります。

プレイヤーは主人公をカーソルキー、ジョイスティックなどで操作しステージに表示された鏡をすべて表向きにしなければなりません。

主人公は、スペースキーを押すことによって、ジャンプすることができます。

ただしステージには、モンスターや壁などの障害があるので、それらを考慮にいれてうまく立ち回らなければ、ゲームをクリアすることはできません。

ステージには、モンスターや壁の他に、プレイヤーの行動を有利にしてくれるアイテムもあります。

それらをうまく使ってゲーム展開を有利に迅速に進めて行きましょう。

アイテムはスペースキーを押すことによって使用することができます。（薬と時計は上を通過するだけで機能します）

アイテム

■爆弾

近くにいる敵を1匹から複数、倒すことができます。

■杖

地震をおこして自分の近くの鏡を1枚から複数、表向きにします。

■ナイフ

上下か左右に一直線に投げることができます。直線上にいる敵は何匹でも倒すことができます。

■時計

このアイテムは通過するだけでモンスターの動きを一定時間停止させることができます。

■薬

このアイテムも通過するだけで機能します。

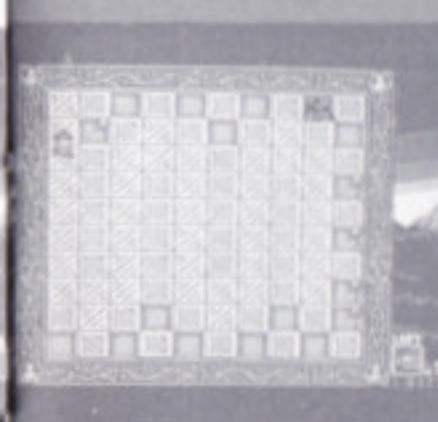
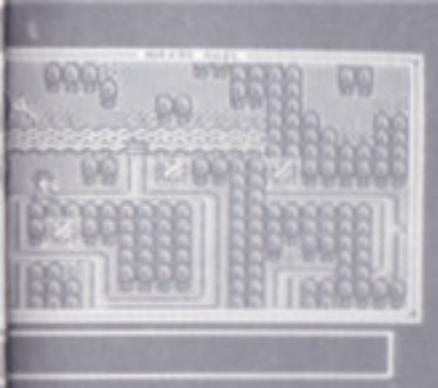
ステージに出ているすべての敵を倒すことができます。

モンスター

■ドラキュラ

主人公の動きにシンクロして動きます。主人公の動かし方しだいで、難しくも簡単にもなります。時々、ナイフを投げてくるので要注意です。

■ゴースト

緑色のスライムのような奴がゴーストです。

主人公に向かって真っ直ぐに飛んできます。壁は通り抜けてしまいます。

■サイクロプス

おいらはフランケンかと思ったのだけどサイクロプスだそうです。

ジャンプして表向きになった鏡を裏返しにしてしまいます。

製品では、1ステージクリアごとにサービス画面を見ることができます。

追記

「もものきはうす」では、「ピーチアップ」の休刊にさいし3月26日火曜日にピーチアップ総集編を発売するということです。

これまでに「ピーチ」に掲載したゲームの中から人気の高かったものを“南野琴”先生や“恋緒みなと”先生などの有名マンガ家さんにもキャラクターデザインを協力してもらったりして今まで以上に超ドHなゲームに仕上げているそうです。

定価は税別の 6,800円を予定しているとのことでした。

さて、これが発売される頃、中東やソビエトはいったいどうなっているのでしょうか？
平和ボケ日本はその時どんな対応を取っているのか？
う〜ん・・・・。
悩んでいても、一市民でしかないおいらにはなんもできるわけではないので、MSX−FANでも見て楽しんでしまおう。
オイルショックも何のその（そんなわけないけど）のMSX−FANコーナーは、MSX−FAN 3月号を見て遊ぶともっと楽しくなるのであった。

地球の皮膚ともいうべきオゾン層はこれから先、はたして我々をいつまで守ってくれるのだろうか？
我々にもそのためにできることがある。油を燃やさない、炭を燃やさない、エアコン使わない、フロンガス使わない、洗剤流さない、ゴミを出さない、車に乗らない。
つまり、原始生活をするのだ。
みんな頑張れ、おいらは嫌だけど、できる人は頑張ってやりましょう。
できない人はしかたがないので、MSXマガジンコーナーでフィーバーしちゃおう！
MSXマガジンコーナーはMSXマガジンの3月号を見ながら遊ぶのが、ベターである。

© 1990 M・A・C Humming Bird Soft

「Humming Bird Soft」は、㈱エム・エー・シーの商標です。

ハミングバードソフトニュース

はっぴにゅういやあ、はっぴばれんたいんでええあーんど　はっぴせつぶーん！
なんだろうな。
正月気分でヘイヘイなハミングバードソフトの私が ハイパー河内だぴょーん。

めでたいぜ!!
だから　おめーらにプレゼントくれてやるよ！
中にはくだらねー物もあるから　そんなによろこぶんじゃねーよ!!

くわしいこと　コンパイルのたなかしゃんにきいてちょ。
あたしゃむずかしい事はよくわかんねーよ。

★ロードス島戦福神漬ステッカー……………………………10枚だ！
★ハミングバードソフト特製ダンボール　……………………………5枚だ！
★ハミングバードソフト特製ディスクラベルシール　……5枚つづりを5セットだ！
★河内のサイン入り年賀状もちろんハミングバードソフト特製　……………10枚だ！

あてさきはコンパイルだからな。まちがうなよ。
ハミングバードソフトに応募しても、やらねーよ、何も。じゃあ。またな!!

By. 1月は正月で酒を飲みすぎてオエオエだからやたらえらそーなんだけどう
そぴーの　ハイパー河内

というこことなので、欲しいよ～という、怖い物知らずの人はコンパイルまでハガキをちょうだい。
ハガキには欲しい商品の名前と、キミの郵便番号、住所、氏名、年齢、必殺技、弱点を分かりやすく書いて欲しいぞよぞよ。
〒732　広島市南区大須賀町17-5　シャンボール広交　210号
株式会社コンパイル「ハイパー河内さんの×××プレゼント！」係

Humming Bird Soft™

〒530　大阪市北区曽根崎2丁目2番15号　06(315)0541(代)
〒530　2-2-15 SONEZAKI KITA-KU OSAKA Phone. 06(315)0541

THE LINKS

嗚呼、栄光のリンクスネットDSコーナー始動！

各種ユーザー参加型コーナー目白押しのDSかなかな。とうとうリンクスネットまで乗っ取って、自らの仕事を増やすや。これいかばかりも見まごうことなき究極の残業地獄なりけり。（なんてね）

さて、年末も押し迫り、というのは冗談で、もうすぐ楽しい「バレンタイン」今年は、いくつチョコがもらえるのか楽しみ楽しみ。去年は、もう抱え切れないほどのチョコの山に・・・・。
むなしいので本題にはいろう。

リンクス版DSネットは、日本テネット㈱さんの「しゃむねこきょうへいさん」とコンパイルの営業「わしゃ営業の田中じゃ！」氏の策謀によって始まった、新種のユーザー参加型コーナーであるのよ。

毎日毎日ネットに入ってくるユーザーの声をDS誌上をかりて発表してしまおうというのがこのコーナーのやりかたである。
趣旨は、ユーザーの生の声を知ることによって、より良いソフト造りを目指し　かつ、ユーザー間のコミュニティーをより一層深めることにより　お互いを刺激しあい、我々人類が目指すべきよりよき21世紀を築く指針となるための場をここに設けようというものである。（ほんまかいな？）

★神奈川県／中山晋★

BGV

バレンタイン　ゴーゴー

2月のBGVということでバレンタインをテーマに選んで見ました。「どこがBGVなんだよ！」という意見もありましょうが、そういう人にはDS#3号のちゃんとしたバレンタインBGVを見ていただくとして、そうでない人は楽しんで下さい。

バレンタインゴーゴー始めるぞ

メニュー画面で、“バレンタインゴーゴー”を選択決定します。

タイトル画面が出たら、

あそんでゴーゴー！モード
みるんだゴーゴー！モード
あそびかたせつめい

のどれかを選択して、スペースキーを押して下さい。

みるんだゴーゴー！モードの楽しみ方

見て楽しんで下さい。

あそんでゴーゴー！モードの楽しみ方

女の子を操作して、時間内に男の子の所へチョコレートを持っていくのが目的です。

女の子はカーソルの左右で移動。

スペースキーでジャンプ。

障害物に当らないように気をつけてゴーゴー！

あそび方せつめい

実は、このマニュアルの文章を書いている現在、このBGVは完成していないのであります。ああ。

そこで、ルールなどが変更／追加している可能性もあります。

“あそびかたせつめい”を選択すれば、決定版のルール説明がなされますので、見てください。

もぐらさんの紹介

もぐらさんに邪魔されないようにガンバレ！

- ほほもぐら…土の中から顔を出したり引っ込めたりします。
- ほっぴんもぐら…ぴょんぴょんするのが好きです。
- とびもぐら…飛ぶことができます。
- 寝もぐら…寝るのが好きです。
- はねもぐら…飛ぶことができます。
- ふんもぐら…飛べる上に、ふんを落とします。
- しろながすもぐら…でかいです。

アイテムの紹介

アイテムを取ってガンバレ

- 時計…時間が少しの間、止まります。
- ハートマーク…一定時間、無敵。
- くつ…一定時間、ジャンプ距離アップ。

スタッフ

企画…………猫庭王米光
プログラム…………KEMSX
グラフィック…………けみ
サウンド…………K．たけうち

投稿プログラム

すっげーレベルの高い投稿なんかもあったりして、うちのスタッフたじたじ。

あーとぎゃらりぃ

ドットイラスト以外のカラーイラストも掲載できるようになった「あーとぎゃらりぃ」では、み～んなからドットイラスト&カラーイラストを常時募集しています。あなたの光る感性をぶっつけろ！

募集要項

■サイズ＝64×64（以下）
■スクリーン＝5 or 7
■使用ツール＝グラフザウルス／DDクラブ／DSについてるGET 3等
（GET 3の使用方法は「あーとぎゃらりぃ」コーナーで説明してるよ）

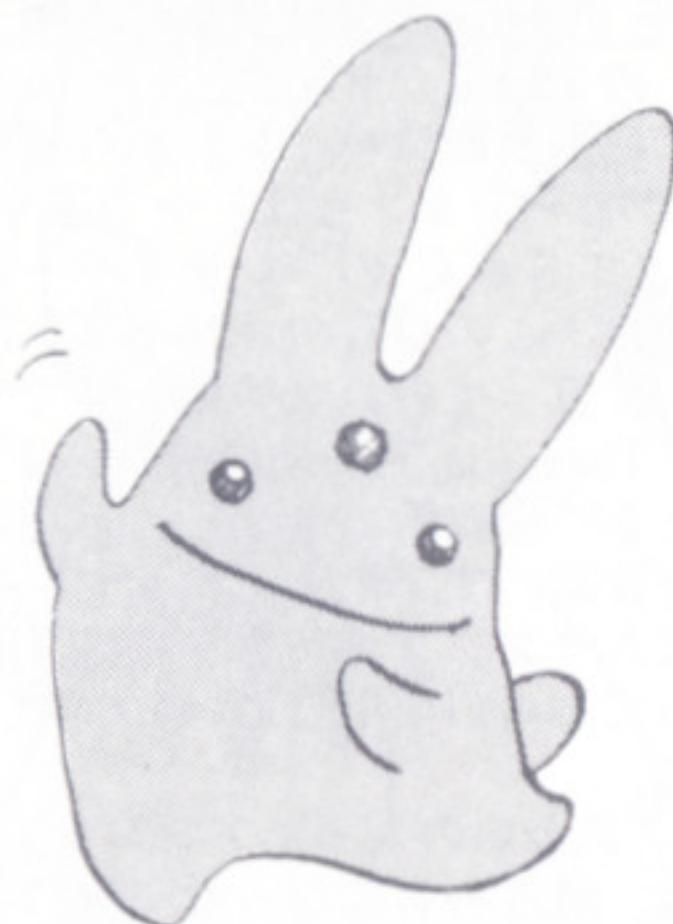
「あーとぎゃらりぃ」の　宛　先　は
〒732 広島市南区大須賀町シャンボール広交210号
株式会社コンパイル「あーとぎゃらりぃ美術館」係

マンスリーフォーチュン

営業「わしゃ営業の田中じゃ！」氏の奥さんがいよいよ広島にきます。
うまく写真を手にいれることができたらこのページで極秘に発表したいと思うのでお楽しみに。

…次の日、広報の死体が日本海に浮いていたことは言うまでもない。

オンライン小説「エスパー戦記」～ラビリンスからの脱出～

え～。先号では非常にひんしゅくな小説を掲載してしまいごめんね。
正直ネタにこまってます。だれか、ネタをふっておくれ。
というわけで、小説のネタを募集します。
宛先は、コンパイル本社まで「世話の焼ける広報」係　まで。
よろしく。

お便りコーナー

うかつな事を書くと、「緊縛の良」みたいに信じられないことが起こってしまう、不思議議なコーナーでは、みんなのアンケートを手ぐすね引いて待ってるぞと。

ディスクステーション

オリジナルC.D.

1.魔導物語 THEME IN ROCK AROUND THE WORLD REMIX
2.魔導物語音頭 SOUL 2 CLUBMIX
3.魔導物語 TRY OUT Eurobeat-Version
4.魔導物語 PROPHETIC DREAM

EXECTIVE PRODUCER BY M O O N I I T A N I (COMPILE)
ALL TRACKS PRODUCED, PROGRAMMED, MIDI-ARRANGED,
MIX DOWN WORKS MASTERING ENGINEER AND KEYBOARDPLAY BY
K H O R K I "The master-mix" T A N A K A (COMPILE)
ALL SONGS WRITTEN BY M A T S (COMPILE)
EXCEPT VOCAL ON TRACK 2 プリティコンパイル&魔導ボーイズ (COMPILE)

ADDITATIONAL RHYTHMTRACK Music of Life Productions/England
DIGITALRECORDING BY MITSUBISHI/LMS
RECORDING STUDIO BY LMS－I (DEMOATTACK90/10～MASTERED90/12)
SPECIAL THANKS ON COMPILE SOUND DIVISION LMS RECORDS & STUDIOS
STOP AND GO PUBLISHERS／GERMANY
-AND MANY MORE

©1991 COMPILE CORPORATION

ライナーノーツ

〈わしゃ営業の田中じゃ！〉

　これで、ディスクステーションのＣＤは２枚目になります。
どちらもプロデュースとアレンジを担当した『わしゃ営業の田中じゃ！』です。
　日頃は、営業をやってますが、今回は本来のミュージシャン（いい響きだなぁ）に戻って解説します。と、いうより、音楽業界を敵に回しているような気もしないでもないが。

index 1 魔導物語 THEME IN ROCK AROUND THE WORLD REMIX　4.25

　『魔導物語１－２－３』の１からのテイク。
　サブタイトルが長い！実は「徳間ジャパン」から発売された『ＣＤテクノポリス』収録のユーロビート・ヴァージョンとは、全く違うアレンジになってまして、そのヴァージョンは、“ＭＡＴＳさん”のメロディパートを全部カット、エフェクトも乾いた感じです。今回の、このＣＤのコンセプトは『元曲に忠実なアレンジ』曲データも、新しく起こして貰っての再々アレンジです。
　では、何故タイトルが「Theme in The Rock Around Remix」なのか？を説明。
　これは企画が上がったとき「徹底的にやる!!」と、いろいろ企んで、知り合いのミュージシャンに協力を要請。アディテイショナル・リズムパートをイギリス。ギターパートを東京。リズムサンプリングをドイツ（旧西）など、各地からマスターテープ、データを送ってもらい使用しているので、上記のようなタイトルになりました。これぞまさに、

『気合いの入ったアレンジ』

　ちなみにギターパートは、最近有名になった「某バンド」の人がやっています。諸関係でスペシャルサンクスにも紹介できませんが、そう！　あれです、あれ。
　また、リズムパートも業界では一流の人たちがこのＣＤのために友達パワー全開してもらいました。ともかく全世界をまたにかけたヴァージョンなんで、ワクワクを楽しんで下さい。

index 2 魔導物語音頭 SOUL 2 CLUBMIX　3.30

　『魔導物語音頭』これは、カセット『魔導物語　音楽館』に５曲もアレンジ違いが入ってますが、それを収録しただけでは面白くないので、『プリティコンパイル＆魔導ボーイズ』(米光さんや、氷樹さんなど…)の歌唱トラックを全パート使って、クラヴ（昔はディスコとか言ってましたが）アレンジしたものです…。
　音頭をクラヴミックスというのも強引ですが、元々の曲が130位のテンポの音頭、それにくらべこの曲のテンポは142ＢＰＭという。
　で、これイギリスの『ソウルIIソウル』っぽくグランドビートでレアグルーヴしてます（笑）。

index 3 魔導物語 TRY OUT Eurobeat-Version　3.58

　懐かしのハイエナジー（死語）アレンジ。ハンズクラップとカウベルのリズムキープ、あの80年代に街中に響いていた様を思い出して、哀愁のメロディラインを一際目立たせ…。ってんで、ユーロビートが衰退した原因を探りました。
　やはりイタリアの『M.×アリーナ＆G.×リバレンテ』というプロデューサーが、『Ｂ級ユーロビート粗製乱造』した事が原因だと思う訳です。
　彼等の曲が好きな人には申し訳ないけど、“ストック・エイトケン・ウオータ

ーマン”（“ウインク”の『愛が止まらない』や『TOY BOY』等を作った方々。“TMネットワーク”の「ゲットワイルド'89リミックス」は、彼等のチーム）のアレンジをその『M.×アリーナ＆G.×リバレンテ』が忠実に××った（？）曲を、酷い時には１カ月に20曲も発売（する某レコード会社も会社だ）しては…、彼等のある曲のパターンを忠実に××って大ヒットした“某グループ”の「×ッド・×ミュニ×ーション」て曲も出ましたが・・・(アレフの『フライ・トゥ・ミー』そっくりなの…)

『M.×アリーナ＆G.×リバレンテ』！てめぇらの挑戦は受けてやる！

そうはいうものの、今でも、ユーロ好きだからねえ。未だに『キヴ・ミー・アップ』も良く聞くし…。ううううう。(×が多いなぁ～)

index4　魔導物語 PROPHETIC DREAM　3.50

ラストを飾るナンバーは、“ＭＡＴＳさん”お薦めの曲。
魔導物語サウンドテストではタイトルが違ってますけど、気にしないで。

全体的にシンセブラス系の音でまとめてますが、このＣＤの最後を飾るのには相応しいと思って『総決算大処分市もってけドロボーミックス（笑)』です。

これ１曲で色々な曲のパターンを全部使ってます。
ユーロ、ハウス、ロック、テクノ…。

最初のヴァージョンは、本当にタテノリのロックにしようと思ってたんですが、くぢけました。わはは。

で、この曲が、一番アレンジしずらかったです。

Appendex

最後に、このＣＤを聞いてくれた方で、クラッシックが好きな人には、大変申し訳ありません。しっかりカセットの『魔導物語音楽館』には、クラッシックアレンジした曲も入ってますので、そっちを買って頂くと宜しいかと。

とか営業してますね。
嫌ですね。
癖なんです。
すみません。

また、前回ＣＤを作った時にも、いろいろな御意見を下ださった方々。
有難うございました。アレンジ版だけじゃなく、オリジナルも収録してくれ。

という意見もありました。以降、何らかの形でＣＤをおまけにする機会があれば、やれたらいいなぁ。

と思ってます。
じゃない。いろいろやりたいのです。これからもＤＳを応援して下さいね。

とりあえず、この辺で。

91.2『わしゃ営業の田中じゃ』

以上がアレンジャー「わしゃ営業の田中じゃ！」氏の“ライナー”です。
理解できた人が何人いるか？

「元歌手」ならではというかなんというか、社長も彼の事は「歩くデータバンク」と言うほど物知りで、隣のミケが何匹子供を生んだかなんてことから、駅前の売店のカンバン娘の太もものホクロの位置まで知っているという（深く考えないように）物知りぶり。

次の日、広報の死体が日本海に浮かんでいたことは言うまでもない。

・・・といつまでも死んではいられないので、次のMATSさんのライナーは、とってもわかりやすいので、肩を楽～にして読んで下さい。

ライナーノーツ

<MATS>

今、思い起こすと魔導の作曲の時ってすご～くたいへんだったんです。
ＰＣエンジンのＲＰＧの効果音とゲームボーイのパズルゲームの作曲をしているときに入ってきた企画で米光さんから言われた時には顔から汗が落ちる音が余韻となってそこらじゅうから聞こえてくるようでした。

ピト～～～～ン・・・・・。

しかもサンプリングを大胆に導入したため「容量を最小限に抑えてくれ」というプログラマーのお言葉。
曲がそろった時には予定の２倍の大きさになってしまい頭がプシュ～になって溶けていって・・・・。
なくなくけずったドラムパート、オブリガート、音色・・・・。
いつかいつかきっと思いを晴らしてあげるネ。

ゲーム音楽は、数々の制約の中でどれだけのことができるか、という所におもしろさがあると思います。
だからひどいハードになればなるほど私は燃えてしまいます。でも最近　燃え尽きそうだから、誰か私をはげまして～～～!!

index 1 魔導物語 THEME IN ROCK AROUND THE WORLD REMIX　4.25

魔導幼稚園の卒業試験を受けようとする主人公が、不安と希望を胸にまさに今、塔に入っていこうとする姿をイメージして作りました。
わかりやすいメロディーとちょっと変った和音を使っています。

index 2 魔導物語音頭 SOUL 2 CLUBMIX ix　3.30

私の原曲は何処へ行ってしまったの・・・？　と言いたくなるようなアレンジャー田中氏の一人舞台です。でも、けっこう気に入ってます。

index 3 魔導物語 TRY OUT Eurobeat-Version　3.58

この曲は前半部分が長く、なかなかサビまでたどりつきません。
おそらくゲーム中に聞くことはなかったと思うんで、最後まで聞いてやって下さい。

index 4 魔導物語 PROPHETIC DREAM　3.50

伝統的なコンパイルサウンドを目指して創ったため、ちょこっとシューティン

グっぽいかな？　と思ったんですけど、アレンジバージョンを聞くと、もっとそれっぽかったりして・・・。

以上がサウンド課の“サウンドの魔術師ＭＡＴＳ”氏のライナーです。
短く簡素な文章の中にも、ズッシリとした、重さと威厳を感じさせるとてもありがたい文章を御眺拝できる幸せを感ぜずにはいられません。
と言うとかなりオーバーだけど、河に例えるなら緩やかに流れる黄河のごときお人柄の（またオーバーになってる）ＭＡＴＳ氏と、天気で例えるなら嵐か竜巻のような田中氏の、まったく異なるタイプの２人が　相まみえて造り上げたこのＣＤはまさに大自然の申し子が造り上げた地球の歌と言っても過言ではないでしょう（過言）。

ＣＤ（品番・CPCD－0002）
マスター実測時間
①魔導物語
THEME IN ROCK AROUND THE WORLD REMIX
4.25
②魔導物語音頭
SOUL 2 CLUB-MIX VOCAL
3.30（プリティコンパイル＆魔導ボーイズ）
③魔導物語
TRY OUT Eurobeat-Version
3.58
④魔導物語
PROPHETIC DREAM
3.50（ダンジョン２より）

なお、このＣＤはＭＤＲシステム（Multi Dimensional Recording）で録音されています。
この方式は、ステレオ信号にデジタル演算により決定したＭＤＲ信号エンコードしたものです。
専用のサラウンドアダプター等、デコーダーを必要とせず立体ステレオ定位を形成し、リスニングポジションを変えてもステレオ音像を再現できることが特徴です。
Ｌ、Ｒのステレオ出力、またはモノラルでも十分威力を発揮して、従来の疑似立体ステレオとは違う、本物の立体音像をお楽しみいただけます。
このＭＤＲは本ＣＤの独占使用権に基き使用されております。

「わしゃわしゃにっき3」イベント付き

営業課・わしゃ営業の田中じゃ！

CHAPTER3・おまけ大王

　このところ、本当に営業をやってんだろうか？　と多くの質問が問合わせられる。
　結論からいうと「やってるはず」なんですが、しかし、今回のシングルCDやランダーのビデオ、魔導物語のサントラ…なんていうのはいろいろをほとんど、僕一人でやってるわけだし、大抵営業しながらやってるわけで、ちょっと古い引用でいけば「ながら族」な仕事をしているように見えるらしい。
　Mマガの菅沢さんは「こんな時間に電話して営業中の会社なんてありゃーしませんよ。」と夜中の3時頃にその日の仕事を片付けてるんだから、いるんだな、田中は（笑）
　だから、こんなおまけが作って貰いたいなど希望は、田中に直接送ってもらうとかなう事が多いと思われるんだが、どうなんでしょう。これからはおまけ大王と呼んでね。
（呼ばんでよい、呼ばんでよいっ。）
　しかし、このような駄文コーナーにも投書が来てるという。DS20号掲載の「ベータ」はブラジルでは標準機になってるそうです。確かに、サンディエゴにソニーの工場あるという事は、知ってます。がんばれベータ！　何度もいうが、ビデオはベータだ！うう…
　では、ここでちょっとしたイベントを開きます。「MSXと私」というタイトルの作文を募集します。原稿用紙5枚以上で、住所、氏名、年齢、使ってる機種を明記して、
株式会社コンパイル内
「どーなっちゃってんだよMSX」係
　優秀作は賞品あり！　これからを真剣に考えていくために、出来るだけ多い応募を待ってます。
　とかいう。ではでは。

☆今回の"もちPUN 2"はいつもとちょっと違うぞ！
　ユーザーテレホンに録音されたみんなのおたけびを、紹介するのさ。
　はっきり言ってみんなアホだぞ。

　てめ～、い～かげんにしろ。
　19：59
☆はっ、はい、申し訳ありません。

　コンパイルのゲームはおもしろいよ～ん。
　20：16

☆ではDSを毎月1万本買いなさい。

　あー、あー、あー・・・・・。
　リンクスの"おかざき"です（笑）。
　田中さん、明るすぎますよ（笑）
　今は、2時25分。今、曲作ってるんですけどねぇ・・・、
　んー、難しいです。
　・・・そういうわけ。では。
　2：25

☎☎☎☎☎☎☎☎☎☎☎☎☎☎☎☎☎☎☎☎☎☎

グー・・・、
グー・・・、
グー・・・、
グー・・・、
ウッ、ウ～ン・・・、
グー・・・、
グー・・・、
グー・・・、
グー・・・。
8：32

☎☎☎☎☎☎☎☎☎☎☎☎☎☎☎☎☎☎☎☎☎☎

☆どっから掛けてるんだか知らないけど、電話代もったいないな～。

☎☎☎☎☎☎☎☎☎☎☎☎☎☎☎☎☎☎☎☎☎☎

バカヤロー!!
バカヤロ！バカヤロ！バカヤロ！
アホー！バカヤロ！ベー！
8：46

☎☎☎☎☎☎☎☎☎☎☎☎☎☎☎☎☎☎☎☎☎☎

☆言いたいことは、それだけか？

★埼玉県／DUYOちゃま★

★僕はディスクステーション関係の物は全部集めているんですけど、それをいいことに友達が「×号×××ネ。」などとよく言ってくるのです。
　特に通称×××くんは×ラスター×ーンのディスクを全部××て行ってしまいました。そういえばブラスターバーンの総集編は出ないのでしょうか？
　将来コンパイルのお役に立ちたいと思っているDUYOちゃまでした。

☆えーっ。キミとキミの友人が行っている行為は、疑似レンタル行為といって、ほんとはやってはいけないことなんだよ。厳しいけど立場上こう言わざるをえないのよ。
　パッケージの裏にあるマークはそういったレンタル行為もふくめた規制を意味してるんだなこれが。
　（立場ってつらいわ）

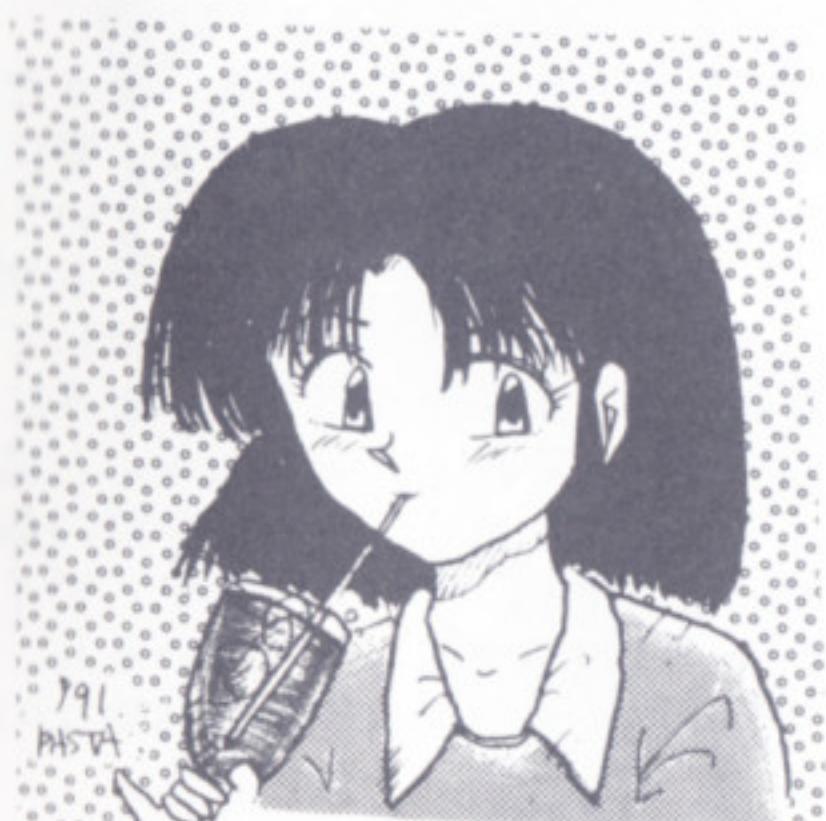
♥兵庫県／NANCY♥

　こんにちはっ。ＤＳ＃２０では、もちぷんと　あーとぎゃらりぃにのせていただき　ありがとうございましたっ。
　次も送って下さい　なんて　うれしいですっ！　また作りますねん。
　またこりずにラベルシール描きましたんで　見てやって下さいまし
＃２０は　DragonSlayerのグラフィッ

クが最高でしたっっ!!力作ですね！ARANDARもたのしいっっっ！
　それから　もちぷん見て驚いたんですが　98に進出するコトに抵抗ある方　けっこういたんですね・・・
　ＮＡＮＣＹなんかは　ＭＳＸは機材の１つなんで　それほど考えてませんでしたが・・・。
　むしろ　98に進出はカンゲイしてたんで。その反対意見の方に　おどろいてました。
　だって　コンパイルってもともとMSXのソフトの会社じゃないでしょう。ねえ。

☆人にはそれぞれ違った価値観があります。その価値観が個人個人の正義を形成していて、何が正しくて何が間違っているかを判断させます。
　だから、人それぞれの正義は個々に違っていて、結果的に色々な争いを引き起こすわけです。うん、哲学。

★東京都／パスタ★
★ＤＳに・なんとまたシングルＣＤがつきましたね。(中略)すごいぞコンパイル！ゆけゆけ営業田中さん！
　奥さん泣かすなよ。
借金ふやすなよ。
さあ今日も仕事を **ちゃんと** やろう。ね。かすみからの(誰だ？)お・ね・が・い♥

（次の日、パスタの死体がオホーツク海でソ連船に発見されたのは言うまでもない……）(きちんと、サイフはぬかれて……)

★愛知県／桜井達也★
★「100円以下の手」とは何ですか？

☆おかげでコンパイルの事務所が血なまぐさくなってもう（ウソ)。

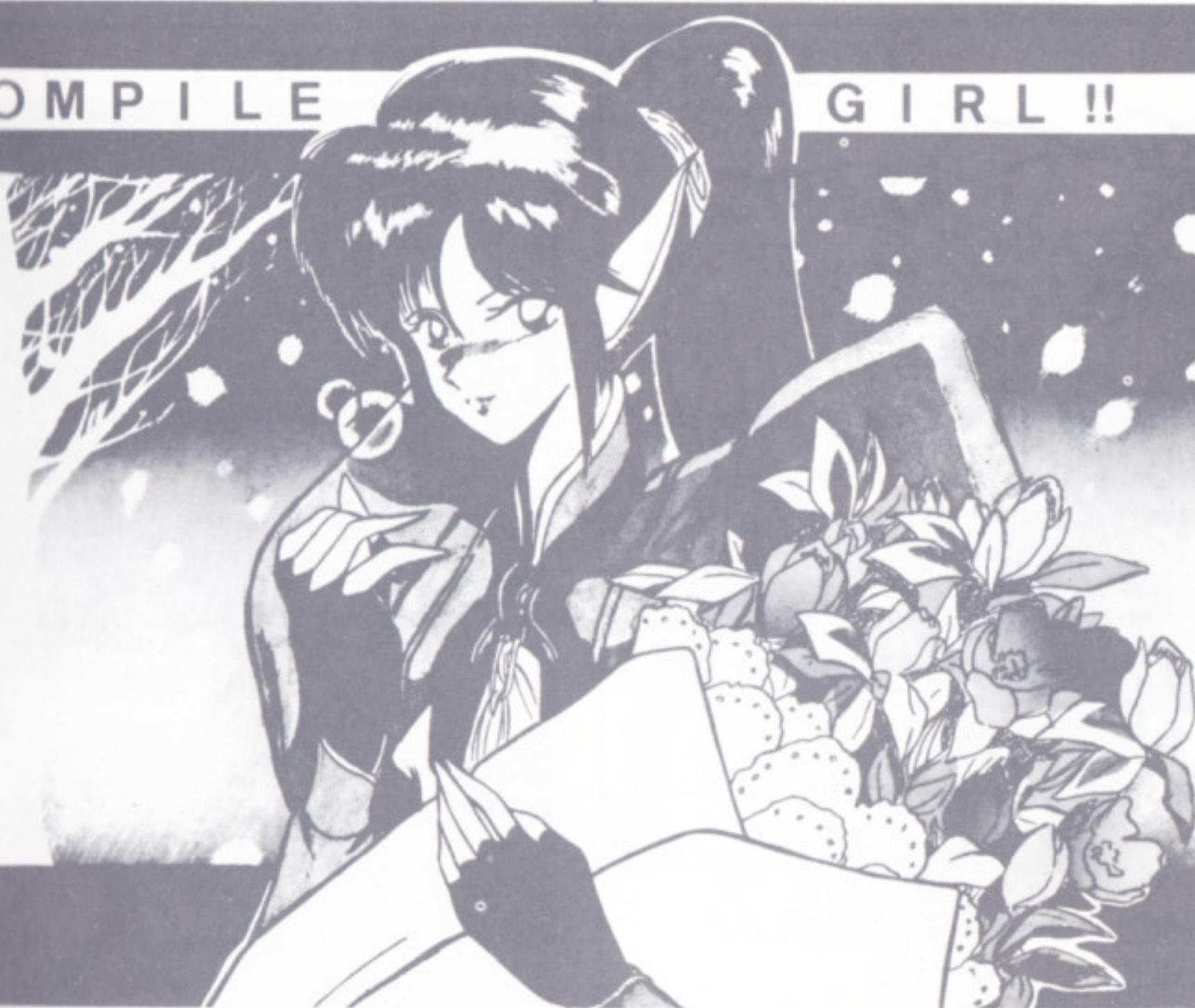
★新潟県／土ころび★
☆自分でも気付いてるとおり、きちゃない。しかし、線がしっかりしているのは認めてあげよう（傲慢)。

★静岡県／猫里夜飛★
★（前略）さて、巷では最近、様々な意味での変人が溢れています。
中でも、『オタク』と呼ばれる人種は『第３の性』『異常犯罪者の卵』などと罵られています。
が、その存在の明確な区別が無く、時折、他の存在、『マニア』『ネクラ』と混同されがちなのが実態です。
このため、しばしば魔女狩り的な思想を持った人々がこの言葉を掲げ他の人を弾圧するのに用いる場合が多く、一部から『明確な区別を』との声も上がるため、今回この『オタク』なる言葉の発生の起源やその在り方から明確な区別を求めたいと思います。（中略）
某雑誌別冊によれば、その言葉の起源は『中○明夫』氏の作品に登場したのが起こりと言われ、その語源は『お宅、○○持ってる？』という『オタク』族間の『コレクションの自慢』の際のキィーワードであるとされ、この『お宅』が変化して、この種族の総称となったと言う説が最も有力視されています。（後略）

☆「お美味○ぼ」の“山岡さん”だ。
それはいいのだが、キミの『オタク』に関する見解は、少しおいらと違うようだ。
日本語は、昔っからかなりいい加減な使い方をされてきた文法で、昔と今で、ぜんぜん使われ方の違う言葉っていうのはいくらでもある。
「きさま」などがそのいい例で、漢字で書くと「貴様」つまり昔は位のある人をさしていた。このように今の日本語は、発生当時の原形がどこまで残っているのかも分からないくらい変化している。
キミの見解がある一時期に正しかったことは認めよう。しかし、それが今現在も正しいかどうか、さらにこれから先にも正しい見解でいられるかどうかは、定かでない。
ＤＳの９月号に、おいらの『オタク』論が載ってるよ。
さあ『98論争』の次は『オタク論争』だ！（って、もう古いねこのネタ）
猫里夜飛くんはこの他にも『ミステリーサークル』の解析や、『科学ＳＦ詩』なんかも、送ってくれている。なかなかの分析家である。
イラストはメカものが多いようだけど、一本一本の線をもっと丁寧にに引くことと（勢いをなくせということではないよ）、白と黒のコントラストをもっとバランスよく配分して片側に比重がかかり過ぎないように心掛ける。それと人間もちゃんと描けるようになろう。やっぱり絵の基本は人間だ（コンパイルのデザイナーの採用基準にもなっている）。
それと、自信と自惚れは別物なので、そこんとこ気を付けよう。

★奈良県／小林★
★コンパイルさんに、質問があるので答えて下さい。
☆という事なので答えます。
★Ｑ１「ランダーの冒険Ⅲ」で、グレインが洞窟で死んで、ソフィアと１人めの２人になっちゃったんだけど、フェリアスの所にしか行く所がなく、君にはやらなければならない事があると言う。それが何だかわからんし、メデゥーサも何処にいるの

かわからんで混乱状態なんですよ。
☆答え、まず、アミルセンの街でフェリアスに会いましょう。
それから、ラーサスの街の南に住んでいるナジャの家に行きます。
あとは、よく話を聞いていればキミが何をすれば良いのかわかるはずだよ。
★Q2「にゃんぴ」の14面が12日ぐらい考えたが解けない。
☆答え、一番上の段は難無くこなせたと思う。2段目は左2つのトの字扉の回転方向と回数にヒミツがある。
★Q3「ルーンマスター3」はいつ出るんですか？
☆答え、期待はしていいでしょう。

★Q4「魔導物語1-2-3」を買おうかどうか迷ってるんですけど面白いですか？
☆答え、非常識な質問だと思ったけど、いちおう答えるね。面白いのに決まっとる。早く買え！（命令）
★Q5友達をコンクラに入れたらなにかくれますか？
☆答え、たぶん。
☆あねごさんのサインは残念ながら入手不可能です。それと往復ハガキの使い方が間違ってたよ。質問は自分の住所の隣（相手先住所の裏）に書いてね。そうしないとキミが定形外料金請求されるよ（このミスはよく見掛けるのでみんな注意しよう）。

★新潟県／カーバンクル★
☆でっかいイラストありがとさん。このイラストは、クリスマスプレゼントということで、カーバンクルくんが描いてくれたものだよ。でも、どこにもクリスマスって書いてなくてよかった。だってその文字があったら今頃には載せられないもんね。

♥秋田県／葉月彩♥
☆なんか、暗いなぁ。

★東京都／天罰天誅★
☆なんか、きもちわるい･･･。

その他の“〜一肌〜”と“PUN”
★北海道／ベンジャミン
★秋田県／高橋
★岩手県／ターボツデイ
★山形県／志田
★埼玉県／西村
★東京都／澤理
★東京都／イエローニンジャ
★東京都／伊東
☆住所をローマ字で書くのはまあ、許そう。しかし人を「脳不足」と言う前に、キミは読みやすい字を書くように心掛けた方が良いと思うぞ。
★神奈川県／長坂
★愛知県／CUP
★大阪市／三宅
★兵庫県／DW山田
★兵庫県／ベランダの貴公子
★兵庫県／リゲインDSマン
★広島県／折本
★愛媛県／武田
★福岡県／いまむらそういち

☆今回の「もちPUN」はスパイスがきいてるな〜。

♥兵庫県／川村M♥
☆電脳学園の懸賞には3回とも応募してくれてた娘です。
すいせん入試おっこちちゃったそ

うです。でも、そ〜んなことをくよくよしていたら、コンパイルには入社できないぞ！
　女の子は明るいのが一番なのだ！みんなも、みっちゃん（勝手に愛称を作るおいら）に励ましのお便りを出そう！
　宛先はコンパイルの「負けるなみっちゃん」係だ。

■広報から、みんなにお願い!!■

　広報は今でも、大変こまっている。誰か広報を手伝っておくれ〜！　と叫び続けている。
　ＤＳラベルシール用のイラストをじゃんじゃん応募してほしい。
　サイズが変更になっているので、注意してね。
　本気で待ってますんでよろしく！

■応募方法

①鉛筆、ウスズミ、カラー、不可。
（黒でもインクがかすれていたりすると掲載できない場合があります）
②スクリーントーンＯＫ！
（目の小さすぎるものはさけてね）

③サイズ 7cm× 7cm以内
④下品、うけねらい、不可。

■送り先

〒732 広島市南区大須賀町
シャンボール広交号
株式会社コンパイル
広報のために一肌脱ぎましょう係

DISC STATION DELUXE

ゴロニャンパズル
にゃんぴ
同時掲載
ゲームアーツのサムゲームス総集編
DISC２枚組３，８８０円（税別）

MSX2 MSX2+ 2DD VRAM128K

DSDX#3 Disc station DX

絶賛発売中！

MSX2 MSX2+ 2DD VRAM128K

MAGICAL VOICE RPG

４枚組　８８００円（税別）
豪華総天然色カードゲーム付き

※このソフトは、データディスクを作成するために、ブランクディスクが１枚必要です。
ブランクディスクは、パッケージに入っておりませんので、3.5インチの２ＤＤディスクを別にご用意下さい。

ＭＳＸマークは、アスキーの登録商標です。

魔導物語１－２－３公式オリジナルサウンドトラック

魔導物語 音楽館

完全デジタル録音

カセットテープ（COS#9001）税込定価 2,000円

DAT（デジタルオーディオテープ）（COS#9002）（DA）（1曲おまけ付き）
税込定価 2,500円

電波新聞社発行誌マイコン・ベーシックマガジン主催
輝け！第3回日本ゲーム・ミュージック大賞ノミネ

収録曲

魔道物語音頭 編

①ヴォーカルバージョン
②インストゥルメント
③ランバダバージョン
④クラシカルアレンジ
⑤ゲットアウトヒア・ハウスアレンジ

魔導物語

⑥サウンドトラック・メガミックス
⑦テーマ・イン・ユーロビート
⑧ブレイクビーツ・サンプルボイス
⑨ヒップハウス・コンパイル２

販売方法は**通信販売**のみです。ショップ等では販売・取寄せできません。

ご購入を希望される方は、商品の金額と送料210円を合計した金額を現金書留か郵便小為替でコンパイルの下記の係まで、お送りください。
なお、ご自分の郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号と欲しい商品の（カセットDAT）名前をはっきりと書いた紙を同封してください。

〒732 広島市南区大須賀町17-5 シャンボール広交 210号
株式会社コンパイル「魔導物語音楽館を我に与えよ！」係

商品を複数注文される場合は、あらかじめ当社までご連絡ください。
「魔導物語音楽館」は限定商品です。在庫商品がなくなりしだい販売を中止いたします。あらかじめご了承下さい。

DSソフトウェアスクール作品募集

プログラムは、ＭＳＸ２か２＋で動くもので、ディスクに保存したもの。未発表のオリジナルプログラムであること。部分的にでも他人の物をコピーしたものや二重投稿は、不可とします。
プログラム内容は、まったく自由です。

入賞作品は、コンパイルクラブ誌上で審査委員がアドバイスを加え、紹介します。入賞作品は、ＤＳに掲載されるほか、パッケージ商品としても発売される場合があります。パッケージ商品となった場合は当社規定の印税をお支払いいたします。

●応募上の注意

1．ディスクシールに①タイトル②本名（かならず書いてください）ペンネーム希望の方は併記③年齢・学校名・勤務先④住所・郵便番号⑤電話番号を楷書で記入しディスクに貼ってください。
2．実行方法、遊び方、氏名、電話番号等を記入した手紙を左方をホッチキス等で閉じて同封してください。
3．郵送する場合は、郵便料を郵便局等で確認し、正確に切手を貼ってください。
4．返却できない場合があるので、コピー等をした上でお送りください。
5．作品批評を希望される方は、返信用の定型封筒に72円切手を貼って自分の住所、氏名を楷書で書いて同封してください。

入賞者は、㈱コンパイルと独占的使用許諾契約をさせていただきます。

宛先
〒732広島市南区大須賀町17-5シャンボール広交210号
㈱コンパイル「DS・SS」係

通　販

現在、以下の商品を通信販売しています。

ディスクステーション
４号……………………………1,980円（税別）
５号～７号……………………………1,940円（税別）
１月号（ＣＤ付）……………………2,900円（税別）
２月号・４月号～12月号……………1,940円（税別）
#20 ……………………………2,980円（税別）
#21 ……………………………1,940円（税別）
創刊準備号～３号までと３月号(DS#10)は完売。
#４から#９は在庫品薄、早めに注文してネ。

ディスクステーション・スペシャル
春号……………………………3,980円（税別）
初夏号……………………………4,800円（税別）
夏休み号／秋号／クリスマス号………3,880円（税別）

ディスクステーション・デラックス
ルーンマスターII……………………3,880円（税別）
魔導師ラルバ総集編(DSDX#2) ……3,880円（税別）
にゃんぴ(DSDX#3) ………………3,880円（税別）

真・魔王ゴルベリアス………………7,800円（税別）
アレスタ２……………………………6,800円（税別）
魔導物語１－２－３…………………8,800円（税別）
ランダーの冒険　……………………7,800円（税別）

ＤＳ９８創刊準備号…………………2,900円（税別）
ＤＳ９８創刊号………………………3,980円（税別）

欲しい商品の金額に消費税３％をプラスした金額と送料１個につき210円を合計して、現金書留か郵便小為替で商品名と自分の氏名、住所、電話番号を記入した紙と一緒に送ってください。

〒732広島市南区大須賀町17-5
シャンボール広交号210号
㈱コンパイル「通信販売だ！ほげほげ」係

入　会

コンパイルクラブ入会案内

コンパイルクラブでは今、会員を募集している。
入会すると会員証を発行し、隔月発行の会員誌コンパイルクラブや、コンクラ地下版などを定期購読できるほか、たくさんのプレゼントや特典が用意されているのであった。

入会方法

年会費1,000円を定額小為替か100円以下の切手(1,000円分)でお申し込みください。
自分の住所、氏名、年齢、電話番号、得意技を記入した紙も同封すること。
〒732広島市南区大須賀町17-5
シャンボール広交号210号
㈱コンパイル「コンクラに入会でちゅ！」係

~闇に魅せられた魔術師~

MSX2 MSX2+ VRAM128K　　MSXマークは、アスキーの登録商標です。

業界初ふろくＮＧディスク付き　DISC５枚組

7,800円（税別）

絶賛発売中!!

株式会社 **コンパイル**

広島市南区大須賀町17－5　シャンボール広交210号

PHONE（082）263－6165（ユーザーテレホン）

Disc station ディスクステーション DS#22 1991年2月8日金曜日

POWER UP DISC MAGAZINE